



Curso de Java - J2SE Nivel III

Carga horaria: 24 hs.

Inicia: 23/10/2010

Finaliza: 27/11/2010

Día y horario: Sábados de 09:00 hs. a 13:00 hs.

1. Desarrollo de GUI con Java

- 1.1. Swing & AWT.
- 1.2. Applet.
 - 1.2.1. Ciclo de vida de un Applet.
- 1.3. Componentes Swing.
 - 1.3.1. Contenedores básicos.
 - 1.3.1.1. Paneles.
 - 1.3.1.2. Paneles desplazables.
 - 1.3.1.3. Ventanas.
 - 1.3.1.4. Ventanas de Diálogo.
 - 1.3.2. Componentes básicos.
 - 1.3.2.1. Etiquetas.
 - 1.3.2.2. Cuadros de edición.
 - 1.3.2.3. Botones.
 - 1.3.2.4. Listas desplegables.
 - 1.3.2.5. Casillas de verificación.
 - 1.3.2.6. Listas.
- 1.4. Manejo de eventos.
 - 1.4.1. Modelo de delegación.
 - 1.4.2. Escuchas y adaptadores.
 - 1.4.3. Eventos
 - 1.4.3.1. Eventos de teclado.
 - 1.4.3.2. Eventos de ratón.
 - 1.4.3.3. Eventos de acción.
 - 1.4.3.4. Otros tipos de evento.

2. Framework de Colecciones de Java

- 2.1. Colecciones.
- 2.2. Tipos de datos genéricos (*generics*).
- 2.3. Interfaces.
- 2.4. Implementaciones.
 - 2.4.1. Implementaciones para propósitos generales.
 - 2.4.1.1. Implementaciones de List.
 - 2.4.1.1.1. *ArrayList*.
 - 2.4.1.2. Implementaciones de Queue.
 - 2.4.1.2.1. *LinkedList*.
 - 2.4.1.3. Implementaciones de Set.
 - 2.4.1.3.1. *HashSet*.



2.4.1.3.2. Implementaciones de SortedSet.

2.4.1.3.2.1. *TreeSet*.

2.5. Herencia y Polimorfismo con Colecciones.

2.6. Algoritmos.

2.6.1. Clase Collections.

3. Paradigma concurrente con Java

3.1. El paradigma concurrente.

3.2. Hilos. Ciclo de vida de un hilo en Java.

3.3. La interface Runnable.

3.4. La clase Thread.

3.4.1. *Métodos estáticos*.

3.4.2. *Métodos de instancia*.

3.5. Pausar la ejecución de hilos.

3.6. Interrumpir la ejecución de un hilo.

3.7. El scheduler de java

3.7.1. *Prioridad de un hilo*.

3.8. Interacción entre hilos.

3.8.1. *Sincronización*

3.8.1.1. Sincronización de métodos de instancia.

3.8.1.2. Sincronización de métodos de clase.

3.8.1.3. Bloque de sincronización.

3.8.2. *Adquisición del bloqueo de un objeto*.

3.8.3. *Comunicación entre hilos*.

3.8.3.1. Métodos de la clase Object.

3.8.3.1.1. *Wait*.

3.8.3.1.2. *Notify y notifyAll*.

3.8.4. *Sincronizar en clientes vs Sincronizar en servidor*.

3.8.5. *Manejo de hilos con componentes Swing*

4. Programación Web

4.1. Introducción a la programación web

4.1.1. *Marcado HTML*

4.1.2. *Protocolo HTTP*

4.2. Declaración de páginas JSP

4.2.1. *Estructura*

4.2.2. *Código incrustado*

4.2.3. *Peligros y ventajas*

4.3. Servlet

4.3.1. *Declaración*

4.3.2. *Uso, y conexión con páginas jsp*

4.4. Variables de Sesión

4.4.1. *Definición*

4.4.2. *Usos de variables*